

Escapy2.0 Engine

Short Specification and User Guide

Генрих Тимур Домагальски

31.07.2017 Издание 1

Содержание

1	Начало работы	4
2	Context	6
2.1	Game	6
2.2	Annotation	6
3	Utils	7
3.1	EscapySimpleSerialized	8
3.2	EscapyInstanceLoader	9
3.2.1	Загрузка атрибутов	9
3.2.2	Интсанцирование	10
4	Desktop	11
5	Graphic	12
5.1	EscapyCamera	12
5.2	Render	12
5.2.1	Mapping	12
5.2.2	FBO	13
5.2.3	Program	13
5.2.4	Light	14
6	Group	16
6.1	Container	16
6.1.1	DefaultGroupContainer	16
6.1.2	Сериализация	17
6.2	Map	18
6.2.1	DefaultLocationLoaderBuilder	18
6.2.2	Сериализация	18
6.2.3	EscapyLocation	19
6.2.4	EscapySubLocation	19
6.2.5	RenderGroups	19
6.2.6	Layers	20
6.3	Render	23

6.3.1	DefaultRendererLoaderBuilder	23
6.3.2	Сериализация	23
6.3.3	RenderGroups	24
6.3.4	Mask	24
6.3.5	Blend	25
6.3.6	Processor	25
6.3.7	LightGroup	26

О движке

Escape2 это игровой движок написанный на java с использованием библиотек Dagger1, libGDX и Gson. Поскольку libGDX является лишь низкоуровневой оберткой над lwjgl - движок дает полноту простора в использовании openGL, в свою очередь Dagger делает код более модульным и масштабируемым. На момент издания этого документа, движок состоит из пяти ключевых пакетов:

1. Context
2. Desktop
3. Graphic
4. Group
5. Utils

Каждому из вышеперечисленных пакетов посвящена отдельная глава, подробнее со структурой api можно ознакомиться через javadoc. На конец следует сразу заметить, что данный документ, так же как и сам движок рассчитан на разработчиков неплохо знакомых с java и ООП, а так же основами openGL. Основной задачей документа не является скрупулезное описание API - за этим следует идти в javadoc, основная же цель документа - в первую очередь кратко обрисовать возможности движка, его принцип работы, а так же life-cycle и тп.

1 | Начало работы

Вход производится похожим образом как в libGDX и lwjgl - в main с созданием инстанции **LwjglApplication**. Для этого создается объект **LwjglApplicationConfiguration** который загружается из json файла с помощью **EscapyDesktopConfigLoader**, о самих загрузчиках и механизме сериализации в движке более подробно потом.

```
import ...

public class DesktopLauncher {

    public static void main (String[] arg) throws Exception {

        LwjglApplicationConfiguration config = DesktopConfigLoaderBuilder.Default()
            .setLoadedClass(LwjglApplicationConfiguration.class)
            .setSerializedClass(SerializedDesktopConfig.class)
            .setPath(System.getProperty("user.dir") + separator + "Configuration.json")
            .setName("MainConfiguration")
            .build()
            .loadDesktopConfig();

        new LwjglApplication(new EscapyApplicationAdapter(MainEnvironment.class, new MainModule()), config);
    }
}
```

```
{
    "type": "EscapyConfiguration",
    "name": "MainConfiguration",

    "resizable": false,
    "vSync": true,
    "fullscreen": false,
    "forceExit": true,
    "useGL30": true,

    "scrWidth": 1920,
    "scrHeight": 1080,

    "fps": 25
}
```

При создании **LwjglApplication** в качестве аргумента передается **EscapyApplicationAdapter**, который в свою очередь в качестве аргумента принимает класс наследующийся от **EscapyGameContext** и varargs модулей Dagger'a.

```
import ...

public class MainEnvironment extends EscapyGameContext {

    private final EscapyScreen initialScreen;

    @Inject
    protected MainEnvironment(
        Collection<EscapyScreen> escapyScreens,
        EscapyScreen initialScreen,
        EscapyGameContextConfiguration contextConfiguration) {

        super(escapyScreens, contextConfiguration);
        this.initialScreen = initialScreen;
    }

    @Override
    protected EscapyScreen getInitialScreen() { return initialScreen; }

}
```

Подробнее о том как использовать модули Dagger'a можно прочитать на официальном сайте проекта (<http://square.github.io/dagger/>). **EscapyGameContext** имеет два конструктора, один из них как аргумент принимает инстанцию класса унаследованного от **EscapyGameContextConfiguration** - абстрактного класса предоставляющего конфигурацию проекта через методы которые можно перегрузить в случае необходимости.

```
import ...

public class MainConfiguration extends EscapyGameContextConfiguration {

    @Override
    public String getResourcesDir() {
        String local = System.getProperty("user.dir").replace(target: separator+"core"+separator+"assets", replacement: "");
        return local + separator + "res";
    }

    @Override
    public String getConfigsFilePath() { return this.getResourcesDir() + separator + "configurations"; }

    @Override
    public void configurePropertyKeys(PropertyKeysStorage propertyKeyStorage) {
        propertyKeyStorage
            .addPropertyKey("BLEND_SHADERS_ROOT_DIR_PATH")
            .addPropertyValue(getResourcesDir() + separator + "shaders" + separator + "blend")
            .save();
    }

}
```

2 | Context

Самый главный и значимый пакет движка в плане его архитектуры. Его основными элементами являются два субпакета - *game* и *annotation* и класс *EscapyGameContext*. Последний наследуется от интерфейса *EscapyScreenContext* позволяя тем самым на работу с экранами (сценами).

2.1 Game

Основные элементы данного субпакета это классы:

- *EscapyGameContextConfiguration* - абстрактный класс делегирующий настройки
- *EscapyScreenContext* - интерфейс управления экранами
- *EscapyScreen* - интерфейс экрана (сцены).
- *PropertyKeysStorage* - интерфейс позволяет сохранять пары ключ-объект.
- *Escapy* - синглтон хранящий некоторые настройки.

EscapyScreen

Отдельного внимания заслуживает этот интерфейс, он в свою очередь наследуется от интерфейса *Screen* из библиотеки libGDX и содержит callback методы в которых должна находиться логика игры. Класс реализующий данный интерфейс, может (опционально) быть отмечен аннотацией *@ScreenName("...")*, в таком случае этому экрану будет присвоено имя с помощью которого к этому экрану можно будет обращаться через методы интерфейса *EscapyScreenContext*.

2.2 Annotation

Содержит аннотации такие как *@ScreenName("...")*, а так же субпакет *meta* содержащий процессор аннотаций построенный по шаблону «Декоратор». Если интересуют подробности или возникло желание написать свою собственную имплементацию, то лучшим решением будет отсылка в javadoc или исходники.

3 | Utils

Пакет со вспомогательными классами и прочими полезными вещами. Особого внимания заслуживают:

- ***EscapyArray*** и ***EscapyAssociatedArray*** - интерфейсы (и их реализации) наследующие Iterable с массивом внутри.
- Пакет ***proxy*** - позволяет инстанцировать объекты с listener'ами внутри.
- ***EscapyInstanceLoader*** - позволяет инстанцировать объекты по имени с помощью аннотации ***@EscapyInstanced("...")*** или по имени метода.
- ***EscapySerialized*** и ***EscapySimpleSerialized*** - интерфейс и абстрактный класс реализующий этот интерфейс, служат шаблоном для сериализуемы с помощью Gson'a классов.

3.1 EscapySimpleSerialized

Так выглядит этот шаблон в исходниках.

```
import ...

public abstract class EscapySimpleSerialized implements EscapySerialized {

    @SerializedName("type") @Expose public String type = "";
    @SerializedName("name") @Expose public String name = "";
    @SerializedName("attributes") @Expose public List<String> attributes = new LinkedList<>();

    @Override public Collection<String> getAttributes() {
        return attributes;
    }

    @Override public String getName() {
        return name;
    }

    @Override public String getType() {
        return type;
    }

}
```

А так выглядит его json.

```
{
  "name": "",
  "type": "",
  "attributes": ["", "", ""]
}
```

Поскольку все классы движка должны сериализовываться через этот шаблон, код выше является необходимым минимумом, для того что бы загрузчики движка могли успешно выполнить свою работу.

3.2 EscapyInstanceLoader

Класс реализующий этот интерфейс позволяет на вызов инстанцирующих методов по имени либо самого метода, либо указанного в аннотации которым этот метод отмечен. Этот механизм очень удобен в использовании в загрузчиках движка и потому повсеместно там используется - для инстанцирования объектов по имени указанному в json файле, либо для загрузки атрибутов для уже существующего объекта.

3.2.1 Загрузка атрибутов

Данный пример показывает как производить загрузку атрибутов для уже существующего объекта - сначала создается класс реализующий интерфейс, затем инстанция класса передается в загрузчик.

```
import ...

public class SimpleShiftLogic implements EscapyInstanceLoader<LayerShiftLogic> {

    private final EscapyCamera camera;
    public SimpleShiftLogic(EscapyCamera camera) { this.camera = camera; }

    @EscapyInstanced("move")
    public LayerShiftLogic moveShiftLogic(LayerShiftLogic shiftLogic) {

        return new LayerShiftLogic() {
            float[] initial = camera.getPosition();

            @Override
            public float[] calculateShift(LayerShift shift) {
                float[] position = camera.getPosition();
                float tx = position[0] - initial[0];
                float ty = position[1] - initial[1];
                float[] direct = shift.getDirect();
                return new float[]{tx * direct[0], ty * direct[1]};
            }
        };
    }
}
```

И в загрузчике, во время инициализации используется для создания нужного объекта по его имени взятом из json файла, посредством вызова метода:

T: objectToLoad = loadInstanceAttributes(T: objectToLoad, String[]: attributes);

```
LayerShiftLogic shiftLogic = shift -> new float[]{0,0};
if (shiftLogicAttributeLoader != null)
    shiftLogic = shiftLogicAttributeLoader.loadInstanceAttributes(shiftLogic, serializedShift.attributes);
shifter.setLayerShiftLogic(shiftLogic);
```

3.2.2 Интсанцирование

Инастанцирование производится по тому же принципу что и загрузка атрибутов, с той лишь разницей, что метод отмеченный аннотацией *@EscapyInstantced("...")* не имеет аргументов.

```
import ...

public class ExampleClassInstancer implements EscapyInstanceLoader<SomeExampleClass> {

    @EscapyInstantced("example_one")
    public SomeExampleClass randomMethodNameOne() {
        return new SomeExampleClass( name: "Say: 1");
    }

    @EscapyInstantced("example_two")
    public SomeExampleClass randomMethodNameTwo() {
        return new SomeExampleClass( name: "Say: 2");
    }
}
```

В свою очередь создание инстанции нужного нам объекта происходит через вызов метода:

loadInstance(String: instanceName, Object[]: args);

или просто:

loadInstance(String: instanceName);

```
import ...

public class TestClassOne {

    @Test
    public void test() {

        EscapyInstanceLoader<SomeExampleClass> instancer = new ExampleClassInstancer();

        SomeExampleClass exampleClassOne = instancer.loadInstance( name: "example_one");
        SomeExampleClass exampleClassTwo = instancer.loadInstance( name: "example_two");

        System.out.println(exampleClassOne); ← Say: 1
        System.out.println(exampleClassTwo); ← Say: 2
    }
}
```

4 | Desktop

На данный момент, этот пакет служит только для загрузки начальной конфигурации из json файла в desktop-версии приложений. Для этого используются такие интерфейсы (их реализации) как *DesktopConfigLoader* и *DesktopConfigLoaderBuilder*. Очевидный пример использования этого пакета продемонстрирован в самом начале документа.

```
import ...

public class DesktopLauncher {

    public static void main (String[] arg) throws Exception {

        LwjglApplicationConfiguration config = DesktopConfigLoaderBuilder.Default()
            .setLoadedClass(LwjglApplicationConfiguration.class)
            .setSerializedClass(SerializedDesktopConfig.class)
            .setPath(System.getProperty("user.dir") + separator + "Configuration.json")
            .setName("MainConfiguration")
            .build()
        .loadDesktopConfig();

        new LwjglApplication(new EscapyApplicationAdapter(MainEnvironment.class, new MainModule()), config);
    }
}
```

Builder создает нужную нам инстанцию загрузчика, после чего остается вызвать на этой инстанции метод «*loadDesktopConfig()*»;» который заинстанцирует нужный нам объект и устроит в нем значения полей считанные из json файла.

5 | Graphic

Пакет Graphic состоит из трех субпакетов:

- *Camera*
- *Render*
- *Screen*

5.1 EscapyCamera

Класс из пакета *Camera* инкапсулирующий *OrtographicCamera* с дополнительным функционалом - простота и удобство, рекомендуется к использованию.

5.2 Render

Ключевой субпакет, на данный момент состоит из субпакетов:

- *Fbo*
- *Light*
- *Mapping*
- *Program*

5.2.1 Mapping

Данный пакет включает в себя 4 интерфейса, три из них содержат методы вызываемые во время отрисовки:

- *GraphicRenderer* - методы этого интерфейса вызываются во время отрисовки цветных(обычных) текстур объектов.
- *NormalMapRenderer* - методы вызываются во время отрисовки текстур карты нормалей.
- *LightMapRenderer* - методы вызываются во время отрисовки текстур карты света.
- *EscapyRenderable* - этот интерфейс наследуется от трех выше перечисленных.

5.2.2 FBO

FBO - иначе Frame Buffer Object, в движке представлен интерфейсом ***EscapyFBO*** и его стандартной реализацией ***EscapyFrameBuffer*** которая инкапсулирует ***FrameBuffer*** из библиотеки libGDX, но с дополнительным полезным и удобным функционалом. О том как работают FrameBuffer'ы следует ознакомиться самостоятельно через материалы посвященные ***openGL***.

5.2.3 Program

Состоит из двух субпакетов ***gl10*** и ***gl20***. Первый использует нативные вызовы OpenGL без шейдеров в процессе рендеринга, второй в свою очередь нацелен на использование именно шейдеров.

GL10

Функционалом gl10 пользуются такие классы как например:

- ***EscapyGLBlendRenderer*** - интерфейс ответственный за блендинг.
- ***NativeSeparateBlendRenderer*** - нативная реализация интерфейса выше
- ***LightMask*** - маска, используется для затемнения активной области экрана.

GL20

Пакет направленный на работу с шейдерами удобным способом. Работа осуществляется посредством двух основных интерфейсов ***EscapyShader*** и ***UniformsProvider***, а так же интерфейсов от них налсеующихся как ***EscapySingleSourceShader*** и ***EscapyMultiSourceShader***. Работа с юниформами (их загрузка и тп) осуществляется посредством вспомогательного класса ***StandardUniforms*** и ***Uniform<T>*** внутри него.

```
private void initBlender(ShaderFile shaderFile) {  
  
    StandardUniforms uniforms = uniformBlender.getStandardUniforms();  
    uniforms.addFloatUniform(name: "u_coeff");  
    uniforms.addFloatUniform(name: "u_angCorrect");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_color");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_fieldSize");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_umbra");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_radius");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_angles");  
  
    uniformBlender.setSourcesNames("targetMap", "u_lightMap");  
    uniformBlender.loadProgram(shaderFile);  
}
```

Выше изображен пример использования класса ***StandardUniforms***.

В целом для работы с шейдерами достаточно двух стандартных реализаций интерфейсов *EscapyUniformSingle* и *EscapyUniformBlender*. Их реализации предоставленные движком это *SingleRendererExtended* и *BlendRendererExtended* соответственно. Достаточно в аргументах конструктора этих классов указать файлы .vert и .frag шейдеров, а с помощью метода *getStandardUniforms()* установить значения для юниформов. Хорошим примером может послужить исходный код класса *EscapyLightSource*.

5.2.4 Light

Данный пакет как можно догадаться из названия служит работе со светом.

Субпакет *source* отвечает за создание источников света с помощью классов *EscapyLightSource* и *LightSource* (рекомендуется использовать второй). Субпакет *processor* отвечает за правильную отрисовку источников света посредством интерфейса *EscapyLightProcessor* и его двух стандартных реализаций *EscapyFlatLight* и *EscapyVolumeLight* их ключевое отличие заключается в использовании карты нормалей, в первом случае она не используется и свет получается плоским как и следует из описания.



Пример с объемным светом.



Пример с плоским светом.

6 | Group

Данный пакет предназначен для упрощения работы с игровыми объектами на всех этапах их жизни посредством конфигурационных файлов (в стандартной реализации движка это json). На данный момент этот пакет представлен тремя субпакетами:

- *map* - ответственный за игровые объекты
- *render* - ответственный за процесс отрисовки объектов
- *container* - ответственный за делегирование первых двух

6.1 Container

Представлен тремя основными интерфейсами, а так же их реализациями по умолчанию посредством которых осуществляется работа. Интерфейсы вместе с имплементирующими классами:

- (I) *EscapyGroupContainer*: (C) *DefaultGroupContainer*
- (I) *EscapyLocationContainer*: (C) *DefaultLocationContainer*
- (I) *EscapyRendererContainer*: (C) *DefaultRendererContainer*

Классы *DefaultLocationContainer* и *DefaultRendererContainer* имеют конструкторы с модификатором доступа *protected* потому их невозможно заинстанцировать на прямую, вместо этого надо использовать класс *DefaultGroupContainer*.

6.1.1 DefaultGroupContainer

Основной класс контейнера объектов реализующий интерфейс *EscapyGroupContainer* от которого содержит метод *boolean initialize()*, который следует самостоятельно и однократно за весь жизненный цикл приложения, вызвать во время инициализации оно.

```
@Override
public void show() {
    sprite = new Sprite(new Texture(logoUrl));
    camera.setCameraPosition(x: sprite.getWidth() * .5f, y: sprite.getHeight() * .5f, absolute: true);

    new Thread(() -> initialized.set(groupContainer.initialize())).start();
}
```

Пример вызова метода в новом потоке во время стартового экрана приложения.

6.1.2 Сериализация

В случае с классом *DefaultGroupContainer* для сериализации используется json файл который имеет следующую структуру:

```
{
  "type": "GameConfiguration",
  "name": "GameMainConfig",
  "locations": [
    {
      "name": "Location1",
      "path": "/locations/Location1.json"
    }
  ],
  "renderers": [
    {
      "name": "Location1:SubOne",
      "path": "/locations/loc1/renderers/SubOneRenderer.json"
    }
  ]
}
```

← Not necessary in default implementation

Location : SubLocation

В массиве *locations* следует указать имя и путь к файлу из которой должна загружаться локация, в массиве *renderers* так же следует указать путь файла из которого будет загружаться *renderer*, однако имя должно содержать название локации и имя сублокации для *renderer'a* разделенное двоеточием.

В конструкторе *DefaultGroupContainer* следует указать путь на json файл объекта, а так же загрузчики *DefaultLocationLoader* и *DefaultRendererLoader*

```
public DefaultGroupContainer(String configFile,
                             DefaultLocationLoader locationLoader,
                             DefaultRendererLoader rendererLoader) {
    this.rendererLoader = rendererLoader;
    this.locationLoader = locationLoader;
    this.configFile = configFile;
}
```

Для создания инстанций загрузчиков рекомендуется использовать предназначенные для этого строители: *DefaultLocationLoaderBuilder* и *DefaultRendererLoaderBuilder*.

6.2 Map

Этот субпакет отвечает за игровые объекты, он представлен основными интерфейсами:

- ***EscapyLocation*** - интерфейс основной локации
- ***EscapySubLocation*** - интерфейс сублокации внутри основной локации
- ***EscapyLayer*** - интерфейс слоев внутри сублокации
- ***EscapyLayerShift*** - интерфейс смещения слоя
- ***EscapyLayerShiftLogic*** - интерфейс логики смещения слоя
- ***EscapyGameObject*** - интерфейс игровых объектов внутри слоев
- ***EscapyGameObjectRenderer*** - интерфейс рендера игровых объектов

6.2.1 DefaultLocationLoaderBuilder

Каждый из вышеперечисленных интерфейсов имеет свою имплементацию по умолчанию, и что бы собрать их вместе в одну целую и рабочую группу следует воспользоваться строителем ***DefaultLocationLoaderBuilder*** который создаст инстанцию имплементирующую ***DefaultLocationLoader*** которая в свою очередь сможет загрузить локацию из json файла. При создании объекта класса ***DefaultLocationLoader***, тот в конструкторе получает инстанцию очередного загрузчика ***DefaultSubLocationLoader***, а тот в свою очередь инстанцию ***DefaultGameObjectLoader***.

В целом это выглядит следующим образом:

- ***DefaultLocationLoader***
 - ***DefaultSubLocationLoader***
 - * ***subLocationLayerShiftLogicAttributeLoader***
 - * ***subLocationLayerAttributeLoader***
 - * ***subLocationAttributeLoader***
 - * ***DefaultGameObjectLoader***
 - ***gameObjectAttributeLoader***
 - ***locationAttributeLoader***

Как можно заметить в конструктор основных загрузчиков так же передаются загрузчики атрибутов обозначенных в json файле полем-массивом ***"attributes": [...]***, эти загрузчики являются имплементациями ***EscapyInstanceLoader<T>***.

6.2.2 Сериализация

Для сереализации классов данного пакета используются два отдельных json файла которые обрабатываются двумя основными загрузчиками:

DefaultLocationLoader и ***DefaultSubLocationLoader***.

6.2.3 EscapyLocation

Стандартной имплементацией интерфейса *EscapyLocation* является класс под названием *Location*, который загружается из простого json файла вида:

```
{
  "type": "Location",
  "name": "Location1",

  "attributes": [""],

  "subLocations": [
    {
      "name": "SubOne",
      "path": "/loc1/SubLocationOne.json"
    }
  ]
}
```

6.2.4 EscapySubLocation

Сублокации за которые отвечает интерфейс *EscapySubLocation* и его стандартная имплементация *SubLocation* загружаются из json файла вида:

```
{
  "type": "SubLocation",
  "name": "SubOne",
  "attributes": [],

  "renderGroups": [],
  "layers": []
}
```

6.2.5 RenderGroups

Массив *"renderGroups"* содержит массив слоев, которые будут отрисовываться на графическом конвейере в таком порядке в каком они расположены в массиве.

```
{
  "renderGroups": [
    {
      "name": "background",
      "layers": ["layer_background_0"]
    }
  ]
}
```

6.2.6 Layers

Массив *"layers"* это массив слоев, каждый из которых помимо стандартных полей унаследованных от шаблона *EscapySerialized*, содержит уникальное поле *"axis_z"* определяющее позицию слоя на оси Z. Так же каждый из слоев содержит поле *shift* хранящее информацию о смещении слоя и массив игровых объектов *"objects"*

```
"layers": [
  {
    "name": "layer_foreground_0",
    "type": "Layer",
    "axis_z": 0.5,
    "attributes": [],

    "shift": {
      "name": "layer_shift_0",
      "attributes": ["move"],
      "offset2f": [0, 0],
      "pinPoint2f": [0, 0],
      "directVec2f": [-1, -1]
    },

    "objects": [
      {
        "name": "Loc_33",
        "type": "GameObject",
        "attributes": [],

        "details": {
          "name": "Loc_33",
          "type": "ObjectDetails",
          "scale": 1,
          "position2f": [0, 0],
          "size2f": [0, 0],
          "flip2b": [false, false]
        },

        "static": {
          "textureNormal": "/resources/Loc_33N.png",
          "textureLight": "/resources/Loc_33L.png",
          "texture": "/resources/Loc_33.png"
        }
      }
    ]
  }
]
```



Каждый из таких объектов содержит поля унаследованные от *EscapySerialized*, а так же поле *"details"* содержащее информацию об объекте, здесь стоит обратить внимание на то, что поле *"name"* из *"details"* переопределяет значение аналогичного поля самого объекта.

Сублокация целиком

Пример ниже иллюстрирует как должен выглядеть минимальный полный json файл конфигурирующий стандартную реализацию игровой *сублокации*.

```
{
  "type": "SubLocation",
  "name": "SubOne",
  "attributes": [],

  "renderGroups": [
    {
      "name": "foreground",
      "layers": [
        "layer_foreground_0"
      ]
    }
  ],

  "layers": [
    {
      "name": "layer_foreground_0",
      "type": "Layer",
      "axis_z": 0.5,
      "attributes": [],
      "shift": {
        "name": "layer_shift_0",
        "attributes": ["move"],
        "offset2f": [0, 0],
        "pinPoint2f": [0, 0],
        "directVec2f": [-1, -1]
      },
      "objects": [
        {
          "name": "Loc_33",
          "type": "GameObject",
          "attributes": [],

          "details": {
            "name": "Loc_33",
            "type": "ObjectDetails",
            "scale": 1,
            "position2f": [0, 0],
            "size2f": [0, 0],
            "flip2b": [false, false]
          },

          "static": {
            "textureNormal": "/resources/Loc_33N.png",
            "textureLight": "/resources/Loc_33L.png",
            "texture": "/resources/Loc_33.png"
          }
        }
      ]
    }
  ]
}
```

Static, dynamic, etc?

На данный момент в движке представлены только статические объекты (не имеющие какой либо анимации и т.п.), потому у игрового объекта есть только поле *"static"* с путями к файлам текстур, однако в будущем это изменится.

6.3 Render

Задача этого субпакета заключается, как следует из названия в отрисовке игровых объектов, а так же разнообразных источников света и т.п. Все вышеописанное выполняется посредством одного интерфейса *EscapyRenderer*, а так же его имплементации по умолчанию - *DefaultRenderer*. Интерфейс содержит три ключевых метода:

- *void render(float delta);*
- *void resize(int width, int height);*
- *<T> T getRendererAttribute(String name);*

Последний из вышеперечисленных методов стандартной имплементации позволяет получать доступ ко всем объектам рендерера, а так же ко вложенным в них объектам с помощью оператора ":"

```
@Override
public void show() {
    LightSource source = group.getRendererContainer().getRendererAttribute(name: "lights_foreground:light1");
    System.out.println(source.name);
}
```

6.3.1 DefaultRendererLoaderBuilder

Аналогично субпакету *Map*, для комфортной работы с рендерером начиная с этапа его загрузки, следует воспользоваться строителем *DefaultRendererLoaderBuilder* которой сам создаст инстанцию загрузчика *DefaultRendererLoader*, а та в свою очередь загрузит нужный рендерер из json файла когда возникнет необходимость. Поскольку для сериализации используется Gson шаблон *EscapySerialized*, который содержит массив с атрибутами *"attributes"*, то разумеется и загрузчик позволяет на обработку этих самых атрибутов посредством механизма *EscapyInstanceLoader<T>*.

6.3.2 Сериализация

Для (де)сериализации рендерера используется следующий шаблон:

```
{
  "type": "Renderer",
  "name": "Location1:SubOne",
  "attributes": [],

  "renderGroups": [{}]
```


6.3.3 RenderGroups

Это массив который, как следует из названия, содержит группы объектов подлежащих отрисовке. JSON шаблон стандартной реализации выглядит следующим образом:

```
"renderGroups": [  
  {  
    "name": "foreground",  
    "type": "RenderGroup",  
    "attributes": ["", "", ""],  
    "mask": {},  
    "blend": {},  
    "processor": {},  
    "lightGroup": {}  
  }  
]
```

Поля *"name"* и *"type"* унаследованы от *EscapySerialized*, массив *"attributes"* так же унаследован, а его обработка так же производится с помощью инстанции *EscapyInstanceLoader*. Помимо основных унаследованных полей, присутствуют такие поля объекты как:

- *mask* - конфигурирует маску для группы
- *blend* - конфигурирует тип смешивания для группы света
- *processor* - конфигурирует тип обработчика группы света
- *lightGroup* - объект с массивом источников света для данной группы

6.3.4 Mask

Объект так же как и все остальные для сериализации наследуется от *EscapySerialized*, помимо унаследованных полей содеежит массив из четырех элементов типа *Integer* *"colorRGBA"* устанавливающих значения цвета маски в диапазоне [0, 255], а так же объект *"mode"* устанавливающий тип смешения маски.

```
"mask": {  
  "name": "mask_background",  
  "type": "Mask",  
  "attributes": [],  
  "colorRGBA": [60, 60, 60, 250],  
  "mode": {  
    "src": "GL_DST_COLOR",  
    "dst": "GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA"  
  }  
}
```

6.3.5 Blend

Объект по своей структуре и логике в целом схож с *"mask"*, с той лишь разницей, что в данном случае поле *"mode"* более продвинутое, разделяющее *rgb* и *alpha* каналы.

```
"blend": {
  "name": "blend_foreground",
  "type": "Blend",
  "attributes": [],
  "mode": {
    "srcRGB": "GL_SRC_ALPHA",
    "dstRGB": "GL_ONE",
    "srcALPHA": "GL_ONE",
    "dstALPHA": "GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR"
  }
}
```

6.3.6 Processor

Этот объект отвечает за обработку всех источников света принадлежащих к той же самой группе рендера что и сам *"processor"*. Для данного объекта, в его конфигурационном json файле, *особое значение имеет поле "type"*, которое определяет тип процессора света. На данный момент типов два:

1. *"volumetric"* - Объемный тип света, использует карты нормалей.
2. *"flat"* - Обычный плоский тип света, не использует карты нормалей.

Значением поля *"type"* по умолчанию является *type*, включить поддержку объемного света следует самостоятельно установить значение этого поля на *"volumetric"*.

```
"processor": {
  "type": "volumetric",
  "name": "processor_foreground",
  "attributes": [],

  "spriteSize": 55,
  "threshold": 0,
  "height": 0.8175,
  "enable": true,

  "intensity": {
    "ambient": 0.45,
    "direct": 9,
    "shadow": 0.65
  }
}
```

6.3.7 LightGroup

Этот объект по большому счету является суперконтейнером для источников света. Как и другие объекты движка для сериализации он использует шаблон *EscapySerialized* наследуя от него три основных поля, причем поле *"attributes"* в данном случае может (и по большому счету должно) использоваться для конфигурирования своих собственных шейдеров для источников света посредством механизма *EscapyInstanceLoader*. Помимо трех основных полей, данный контейнер содержит массив источников света *"lights"*. В целом json шаблон для этого объекта должен выглядеть так как на вставке ниже.

```
"lightGroup": {
  "name": "lights_foreground",
  "type": "LightGroup",
  "attributes": ["ADD_OVERLAY_STRONG"],
  "lights": [{}]
```

Lights

Данная структура представляет из себя массив объектов конфигурации источников света. Стоит обратить внимание на поле *"colorRGB"* - это массив из трех элементов типа *Integer* с диапазоном [0, 255].

```
"lights": [
  {
    "name": "light0",
    "type": "LightSource",
    "attributes": [],

    "shift": "layer_foreground_0",
    "colorRGB": [178, 34, 34],
    "resolution2i": [512, 512],
    "position2f": [600, 456],
    "angles2f": [0, 0],
    "radius2f": [0, 1],
    "umbra2f": [0, 1],
    "correct": 0,
    "alpha": 1,
    "scale": 2,
    "coeff": 1
  }
]
```

Отдельного внимания заслуживает поле *"shift"* которое отвечает за пункт прицепки света. Теоретически таким пунктом может быть любой сериализуемый объект локации, однако на данный момент такую возможность поддерживают только *Clou (Layers)*. Связывание пункта зацепки с источником света производится посредством их имени.

LightGroup целиком

Выше описанный контейнер источников для стандартной имплементации в минимальном полном виде должен выглядеть следующим образом:

```
1  "lightGroup": {
2
3      "name": "lights_foreground",
4      "type": "LightGroup",
5      "attributes": ["ADD_OVERLAY_STRONG"],
6
7      "lights": [
8          {
9              "name": "light0",
10             "type": "LightSource",
11             "attributes": [],
12
13             "shift": "layer_foreground_0",
14             "colorRGB": [178, 34, 34],
15             "resolution2i": [512, 512],
16             "position2f": [600, 456],
17             "angles2f": [0, 0],
18             "radius2f": [0, 1],
19             "umbra2f": [0, 1],
20             "correct": 0,
21             "alpha": 1,
22             "scale": 2,
23             "coeff": 1
24         }
25     ]
26 }
```

EOF

Контактная информация

Email: henrycodev@gmail.com

Github: [henryco](#)